

Desain Media Pembelajaran Teknik Dasar Cat Air dalam Mata Pelajaran Seni Rupa

Hilda Jayanti Kusumawati
Mahasiswa S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar
hilda17jayanti@gmail.com

Pangeran Paita Yunus
Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar
pangeranpaita@yahoo.com

Abdul Azis Said
Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar
abd.azis.said@unm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prosedur desain media pembelajaran teknik dasar cat air dalam mata pelajaran seni rupa dan untuk menghasilkan produk media pembelajaran teknik dasar cat air dalam mata pelajaran seni rupa berbasis program Microsoft PowerPoint yang layak diterapkan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*R&D*) yang mengacu pada model pengembangan 4D (*four-D*), yang kemudian dimodifikasi menjadi 3 tahapan yaitu: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*). Prosedur pengembangan media pembelajaran meliputi tahap studi pendahuluan, analisis kebutuhan, pemilihan media, penyusunan materi ajar, perancangan media, penggabungan media, validasi produk, uji tindakan kelas dan penyempurnaan produk akhir. Penelitian ini dilakukan di SMAN 2 Makassar kelas X MIPA 1 dengan melibatkan 33 peserta didik. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket validasi materi, angket validasi media, angket evaluasi guru seni budaya, angket respon peserta didik, dan lembar penilaian hasil karya peserta didik. Hasil pengembangan media pembelajaran diketahui bahwa: (1) kelayakan produk berdasarkan ahli materi sebesar 100% termasuk kriteria “sangat layak” untuk digunakan, sedangkan berdasarkan validasi ahli media sebesar 68,63% termasuk kriteria “layak” untuk digunakan, (2) hasil evaluasi oleh guru seni budaya diperoleh persentase sebesar 95,14% termasuk kriteria “sangat layak”, (3) hasil respon uji coba terhadap peserta didik sebesar 93,88% termasuk kriteria “sangat layak” dan (4) hasil evaluasi terhadap karya lukis peserta didik dengan persentase ketuntasan sebesar 87,88% termasuk dalam kriteria “tinggi”. Dengan demikian berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran teknik dasar cat air dalam mata pelajaran seni rupa layak untuk digunakan.

Kata kunci: media pembelajaran, audio visual, cat air

Abstract

This research is aimed to know the procedure designing learning media of basic watercolor technique in the fine art subjects and to produce learning media product of basic watercolor technique technique in the fine art subjects based on Microsoft PowerPoint program that is suitable to be applied as learning media. This research is a development research (R & D), which refers to the 4D (four-D) development model , which is then modified to become 3 phases: define, design and development . Procedures for developing learning media include preliminary study stage, analyse requirement, media selection, preparation of teaching materials, media design, media incorporation, product validation, class action test and completion of final product. This research was conducted in SMAN 2 Makassar class X MIPA 1 involving 33

students. The research instrument used in this research is questionnaire of material validation, questionnaire of media validation, questionnaire of cultural art teacher evaluation, student response questionnaire, and assessment sheet of students' work. The result of learning media development is found that: (1) product feasibility based on material expert is 100% including criteria "very feasible" to be used, while based on validation of media expert equal to 68,63% including criteria "feasible" to be used, (2) by the arts teacher of culture, the percentage of 95.14% is obtained, including the criteria "very feasible", (3) the result of the test responses to learners of 93.88% including the criteria "very worthy" and (4) the evaluation result of the painting of learners with a percentage of 87,88% completeness included in "high" criterion. Thus, based on the results of the assessment obtained it can be concluded that learning media basic watercolor techniques in the fine art subjects worth to use.

Keywords: learning media, audio visual, watercolor

Pendahuluan

Latar Belakang

Media pembelajaran memuat informasi dan pengetahuan, pada umumnya digunakan untuk membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Seperti yang dikemukakan Damayanti & Setiadarma (2014) “Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antar guru dan peserta didik hingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien”. Dalam proses belajar, media pembelajaran berperan dalam menjembatani proses penyampaian dan pengiriman informasi dari narasumber kepada khalayak. Khalayak dalam hal ini adalah peserta didik yang melakukan proses belajar.

berdasarkan pengamatan peneliti pembelajaran seni budaya ditingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) khususnya SMA Negeri 2 Makassar masih minim akan media pembelajaran, sehingga masih bersifat konvensional, membuat proses pembelajaran menjadi kurang maksimal, peserta didik bosan, dan kurang berminat terhadap materi yang diajarkan. Selain itu alokasi waktu mata pelajaran seni budaya yang hanya 2x45 menit dalam seminggu dirasa kurang untuk pelajaran seni rupa yang didalamnya sebenarnya lebih kepada praktik dengan metode demonstrasi dibanding teori dengan metode ceramah/konvensional pada umumnya.

Materi yang disampaikan dalam pembelajaran seni rupa meliputi pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan beragam karya seni. Materi-materi yang diberikan akan mengantarkan peserta didik untuk memiliki pengalaman estetis dalam bentuk

kegiatan mengapresiasi dan berekspresi/berkreasi karya seni rupa salah satunya adalah dengan berkarya lukis menggunakan cat air.

Cat air dipilih sebagai materi ajar dalam media pembelajaran seni budaya di SMA Negeri 2 Makassar kelas X semester I (ganjil) karena pengetahuan tentang cat air dirasa masih kurang karena belum pernah diajarkan sebelumnya dan bisa menjadi salah satu alternatif pembelajaran selain materi ajar gambar bentuk yang menjadi materi ajar untuk pembelajaran seni rupa dua dimensi.

Melukis dengan media cat air membutuhkan keahlian dan kesempurnaan teknik agar mendapatkan hasil lukisan yang maksimal untuk mengurangi resiko yang terjadi saat melukis, seperti kertas yang melengkung atau robek. Oleh karena itu, untuk melengkapi materi ajar agar mempermudah pembelajaran seni rupa dalam melukis cat air, maka perlu adanya inovasi guru dalam proses pembelajaran. Inovasi tersebut berupa media pembelajaran berbasis audio visual yang berisi materi teknik dasar melukis cat air, menggunakan program Microsoft PowerPoint yang di dalamnya terdapat gambar/foto dan video materi melukis

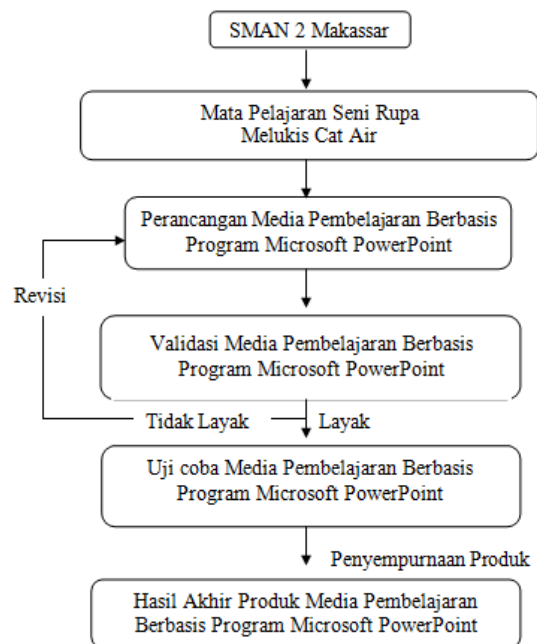
Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut: (1) Untuk mengetahui proses perancangan media pembelajaran teknik dasar cat air dalam mata pelajaran seni rupa (2) Untuk menghasilkan produk media pembelajaran teknik dasar cat air dalam mata pelajaran seni rupa yang layak diterapkan sebagai media pembelajaran.

Manfaat Penelitian

Melalui hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu perubahan pada pengembangan sistem pendidikan khususnya pendidikan seni rupa dalam mata pelajaran seni budaya. Adapun manfaat penelitian ini ditujukan antara lain adalah: (1) Bagi peneliti, Penelitian yang dilakukan merupakan salah satu upaya untuk membantu menambah khasanah pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis media audio visual. (2) Bagi objek yang diteliti, media pembelajaran ini diharapkan bisa menjadi sumbangsih dalam meningkatkan mutu pendidikan seni rupa dalam mata pelajaran seni budaya. (3) Bagi peserta didik, media pembelajaran ini memudahkan dalam memahami materi pembelajaran teknik dasar melukis cat air dalam pembelajaran seni budaya (seni rupa) dengan menampilkan grafis (gambar) dan visual sebagai penjelasan yang terperinci. (4) Bagi guru, pengembangan media pembelajaran ini dapat membantu pengajar memberikan penjelasan dan pengayaan setiap bagian materi ajar yang berfokus pada aktivitas peserta didik yang lebih efektif dan efisien. (5) Bagi sekolah, dapat mengoptimalkan sarana dan prasarana di sekolah yang dapat menunjang proses pembelajaran.

Kerangka Fikir



Gambar 1: Skema kerangka pikir

Tinjauan Pustaka

1. Media Pembelajaran

Rumampuk (1988) (dalam Wijayanti, 2011) menyatakan media pembelajaran adalah setiap alat, baik *hardware* maupun *software* yang dipergunakan untuk media komunikasi dan tujuannya untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Sementara itu, Schramm (1977) (dalam Irmayanti, 2014) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Berdasarkan pendapat dari berbagai ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan bahan pembelajaran secara efektif dan efisien dalam proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran.

Dalam usaha untuk memanfaatkan media sebagai alat bantu dalam mengajar, Edgar Dale (1969) (dalam Arsyad 2014) membuat klasifikasi menurut tingkat dari yang paling konkret ke yang paling abstrak. Klasifikasi Edgar Dale kemudian dikenal dengan nama “Kerucut Pengalaman” yang diperoleh melalui pengalaman langsung yang berada pada dasar kerucut mampu menyajikan mengalami belajar secara lebih konkret. Semakin menuju ke puncak kerucut, penggunaan media semakin memberikan pengalaman belajar yang bersifat abstrak. Semakin abstrak pengalaman belajar, semakin rendah cerapan terhadap pengalaman tersebut dan semakin nyata pengalaman, semakin besar cerapannya. Cerapan terkecil adalah cerapan verbal (membaca atau mendengar kata-kata).



Gambar 2: Kerucut Pengalaman Edgar Dale
Sumber: Said, A. Azis; 2015

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Suprihatiningrum (2013: 323) Secara umum media pembelajaran dibagi menjadi tiga macam, sebagai berikut: (a) Media audio adalah media yang mengandalkan kemampuan suara, (b) Media visual adalah media yang menampilkan gambar diam dan (c) Media

audio visual adalah media yang menampilkan suara dan gambar.

1. Media Audio Visual dalam Pembelajaran

Menurut Rohani (1997) (dalam Vanesa, 2015) media audio visual diartikan media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) meliputi media yang dapat dilihat dan didengar.

Menurut Purwono dkk (2014) Media audio-visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang diciptakan sendiri seperti slide yang dikombinasikan dengan kaset audio. Purwono dkk (2014) menambahkan lagi bahwa media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide suara, dan sebagainya”.

Maka secara umum dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual dapat diartikan sebagai sarana atau media yang menggabungkan suara dan gambar yang digunakan untuk membantu penyampaian materi pembelajaran

2. Jenis-jenis media audio visual

Jenis Media Audio-visual Menurut Purwono dkk (2014) media audio visual dibagi menjadi dua yaitu:

- Audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti bingkai suara (*sound slide*).
- Audio visual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar bergerak seperti film dan video.

Kedua jenis media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi dan pendidikan. Film dan video dapat menyajikan informasi,

memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, dan menyingkat ataupun memperpanjang waktu.

3. PowerPoint Sebagai Media Pembelajaran.

Media PowerPoint bersifat fleksibel untuk dikombinasikan dengan bentuk tayangan atau media lain. Penggunaan media lain seperti halnya program video, dapat dimasukkan kedalam tayangan program PowerPoint. Selain itu, kombinasi penggunaan teks, gambar dan unsur video dalam tayangan program Powerpoint akan dapat meningkatkan daya ingat terhadap informasi dan pengetahuan yang diberikan.

Menurut Primadi (2017) potensi yang dimiliki oleh program aplikasi PowerPoint sebagai media pembelajaran, meliputi : (1) penggunaan teks; (2) penggunaan warna; (3) penggunaan gambar atau grafik; (4) penggunaan video; dan (5) penggunaan efek visual.

Primadi (2017) mengemukakan bahwa, agar dapat membuat bahan persentasi PowerPoint yang efektif, efisien dan menarik, perlu memperhatikan beberapa faktor sebagai berikut: (1) menggunakan ukuran huruf yang memadai untuk dibaca; (2) menggunakan jenis huruf yang mudah dibaca; (3) menggunakan ilustrasi gambar yang relevan dengan pesan dalam *slide*; (4) menggunakan foto atau *clipart* yang menarik dan jelas; dan (5) memperhatikan kontras antara warna huruf dengan warna latar belakang.

4. Tujuan Pembelajaran Seni Rupa

Pembelajaran keterampilan merupakan bagian dari pendidikan seni rupa yang bertujuan untuk pembentukan pribadi yang cerdas dan potensial

menguasai kemampuan (kemampuan dan keterampilan), pengetahuan, dan sikap. Dalam konteks pembelajaran, penggunaan pendidikan seni khususnya pendidikan seni rupa digunakan sebagai bentuk penalaran kemampuan dari pendidik kepada peserta didik sehingga mereka menguasai keterampilan teknis dalam berolah seni (Sobandi 2008: 46). Tujuan pendidikan seni bukan untuk membina peserta didik menjadi seniman, melainkan untuk mendidik peserta didik menjadi manusia kreatif. Seperti yang dirumuskan Depdiknas (dalam Sobandi 2008: 81) bahwa “Mata pelajaran kesenian memiliki fungsi dan tujuan menumbuhkan berkembang sikap toleransi, demokrasi, beradab, serta mampu hidup rukun dalam masyarakat yang majemuk, yang mengembangkan kemampuan imajinatif, intelektual, ekspresi melalui seni, mengembangkan kepekaan rasa, keterampilan, serta mampu menerapkan teknologi dalam berkreasi, memamerkan dan mempergelarkan karya seni”.

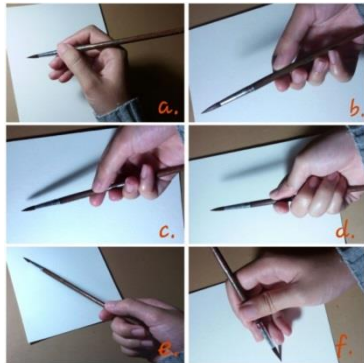
5. Seni Lukis Cat Air

Menurut Susanto (2012) (dalam Winarno, 2016) Cat air merupakan media praktis untuk belajar melukis. Kesulitan cat air adalah tantangan tersendiri bagi para pelukis pemula. Sifat karekter cat air sangat khas, unik dan menggunakan banyak air. Karena sifatnya yang transparan itulah kekhasan cat air. Sifat transparan sifat yang tembus pandang dalam arti masih kelihatan kertas putih jika diblok dengan warna cat air. Istilah transparan dalam cat air biasa disebut akuarel, berasal dari kata *aquarelle* (Ing.), berasal dari kata *aquarella* (Lt.) yang berarti cat air, saat ini sepadan artinya dengan teknik melukis pada kanvas yang

menggunakan cat air sehingga lapisan cat air yang ada di bawahnya (disapu sebelumnya) atau warna kertasnya masih nampak.

6. Teknik Dasar Cat Air

Terdapat berbagai teknik menggunakan kuas dalam melukis cat air. Tidak semua teknik digunakan oleh seniman pelukis cat air. Meskipun demikian ada baiknya bila mengetahui dan mengenal secara keseluruhan. Adapun teknik sapuan kuas tersebut adalah sebagai berikut: (a) Teknik menulis (gaya klasik), (b) Teknik menjepit dengan ujung jari-jari tangan, (c) Teknik menggenggam terbalik, (d) Teknik memegang obeng, (e) Teknik konduktor musik (memegang ujung batang kuas) dan (f) Teknik menulis kaligrafi Cina/Jepang (sumi-e)



Gambar 3: Teknik memegang Kuas
Foto: Hilda jayanti, 2017

Gaya/teknik memegang kuas tersebut memiliki kegunaan tersendiri dalam menghasilkan goresan dengan teknik sapuan yang berbeda-beda. Beberapa teknik mengoleskan/meyapukan cat air pada media kertas gambar adalah sebagai berikut: (a) Sapuan kuas tebal dan berulang, (b) Sapuan kuas tebal tipis, (c) Mencontrengkan/mengibaskan kuas, (d) Sapuan kuas secara penuh, (e) Menekan

kuas secara tegak dan (f) Membuat bentuk geometris tertentu.



Gambar 4: Teknik Sapuan kuas
Sumber: Said, A. Azis; 2015

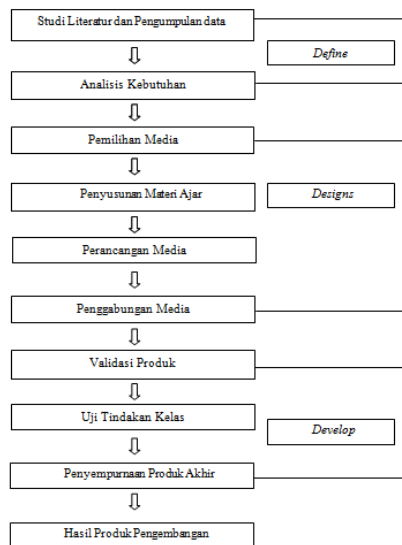
Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development/ R&D*). Dalam penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis program Microsoft PowerPoint pada pelajaran seni budaya khususnya seni rupa materi teknik dasar melukis cat air.

Model pengembangan dalam penelitian ini diadaptasi dari model pengembangan Thiagarajan dkk (dalam Trianto, 2010) yaitu model pengembangan 4D (*four-D*) yang terdiri atas 4 tahap utama, yaitu *define* (pendefinisian), *designs* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Model pengembangan 4D kemudian dimodifikasi dengan tidak menyertakan proses *disseminate* (penyebaran) karena keterbatasan dana, waktu, dan tenaga. Sehingga model 4D menjadi 3D yang sudah dimodifikasi menjadi penelitian pengembangan yang melalui tahap *define* (pendefinisian), *designs* (perancangan), dan *develop*

(pengembangan).



Gambar 5: Bagan Langkah Model Pengembangan Pembelajaran 4D yang Telah Disesuaikan Kebutuhan Penelitian

2. Lokasi dan Subjek Penelitian

Tempat/lokasi Penelitian uji coba media pembelajaran ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Makassar yang berada di Jalan Baji Gau. Kecamatan Tamalate, Makassar, Sulawesi Selatan. Subjek coba penelitian ini adalah peserta didik kelas XI MIPA 1 SMAN 2 Makassar yang berjumlah 33 orang berdasarkan kesesuaian antara waktu penelitian dengan jam mengajar guru seni budaya pada semester ganjil Tahun Ajaran 2016/2017.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa studi literatur, observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Studi literatur yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara membaca, mempelajari dan meneliti buku-buku dan sumber lain yang berkaitan dengan judul skripsi.

Teknik Observasi dilakukan peneliti untuk menggali data dan informasi tentang pelaksanaan dan segala hal yang terkait dalam kegiatan pembelajaran termasuk kendala yang dihadapi di dalam pembelajaran seni rupa di SMA Negeri 2 Makassar.

Teknik wawancara pada penelitian ini dilakukan kepada guru mata pelajaran seni budaya di SMA Negeri 2 Makassar untuk memperoleh keterangan lebih lanjut mengenai pembelajaran seni rupa yang sudah dilakukan dan kendala apa saja yang dihadapi selama proses pembelajaran, untuk selanjutnya dianalisis sebagai analisis kebutuhan dalam perancangan media pembelajaran.

Dokumentasi dilakukan peneliti sebagai pelengkap data yang diperoleh dengan cara mengumpulkan dan memanfaatkan data tertulis yang sebelumnya tersedia sebagai referensi dalam penelitian. Dokumentasi berupa RPP, daftar nama peserta didik yang mengikuti uji coba tindakan kelas dan dokumentasi kegiatan proses uji coba tindakan kelas.

Angket/kuesioner pada penelitian pengembangan ini digunakan untuk memperoleh data kelayakan media oleh para ahli, dan penilaian guru seni budaya serta respon peserta didik terhadap produk media sebagai bahan mengevaluasi program media pembelajaran yang dikembangkan.

4. Teknik Analisis Data

Langkah-langkah dalam analisis menggunakan analisis statistik deskriptif dengan rumus distribusi presentase (Arikunto, 2013) yaitu sebagai berikut:

Presentase : $f/N \times 100\%$

Keterangan: f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya. N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi atau banyaknya individu).

Data yang diperoleh dikategorikan dalam tingkat kelayakan yang menggunakan 4 alternatif pilihan yang dikategorikan dalam jawaban sangat setuju (sangat baik) bernilai 4 dengan persentase 76 – 100% setuju (baik) bernilai 3 dengan persentase 56 – 75 %, kurang setuju (kurang baik) bernilai 2 dengan persentase 40 – 55%, dan tidak setuju (tidak baik) bernilai 1 dengan persentase 0 – 39%.

Sedangkan, untuk menghitung nilai yang didapatkan masing-masing peserta didik dilakukan dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yg diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Kemudian nilai hasil belajar peserta didik dilakukan dengan menghitung persentase ketuntasan belajar kemudian diubah ke dalam kriteria kualitatif dengan mengacu pedoman kriteria penilaian (Wardoyo, 2015). Menghitung persentase ketuntasan hasil karya peserta didik berdasarkan nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ada di sekolah yaitu 78. Berikut frekuensi hasil belajar siswa berdasarkan nilai KKM pada tabel:

No	Interval nilai	Frekuensi (f)
1.	≥ 78	Jumlah peserta didik yang tuntas
2.	< 78	Jumlah peserta didik yang tidak tuntas

Tabel 1: Tabel Frekuensi Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Nilai KKM

Keterangan:

$$\frac{\sum \text{peserta didik yang tuntas}}{\sum \text{peserta didik yang ada}} \times 100\%$$

Persentase tuntas =

$$\text{Persentase tidak tuntas} = \frac{\sum \text{peserta didik yang tidak tuntas}}{\sum \text{peserta didik yang ada}} \times 100\%$$

Mengubah persentase ketuntasan hasil karya peserta didik kedalam kriteria kualitatif dengan mengacu pedoman kriteria penilaian (Wardoyo, 2015) pada tabel berikut.

No.	Interval	Kriteria
1.	0 – 39%	Sangat Rendah
2.	40 – 59%	Rendah
3.	60 – 74%	Sedang
4.	75 – 84%	Tinggi
5.	85 – 100%	Sangat Tinggi

Tabel 2: Interval Ketuntasan Belajar Peserta Didik

Hasil dan Pembahasan

Prosedur Pengembangan Media

1. Pendefinisian (*Define*)

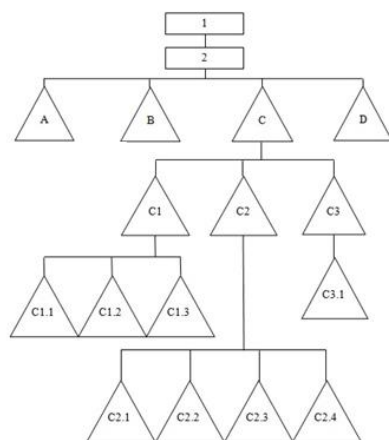
Proses pengembangan media ini melalui pendefinisian (*Define*) pada mata pelajaran seni rupa dengan menganalisa permasalahan dan materi yaitu melalui survei lapangan, kemudian dilanjutkan analisis pengembangan produk mengenai pokok bahasan yang akan dipilih, materi yang akan di tampilkan di dalam media pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yang digunakan sebagai pedoman perancangan media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran ini diangkat dari permasalahan bahwa guru seni budaya merasa kesulitan dalam memberikan materi pelajaran karena alokasi waktu yang kurang cukup untuk pembelajaran seni rupa dan sumber belajar hanya berfokus pada buku pegangan dengan metode ceramah (konvensional) padahal pembelajaran yang efektif dalam seni rupa adalah dilakukan dengan metode demonstrasi hal ini juga di karenakan belum tersedianya media pembelajaran untuk mata pelajaran

seni rupa khususnya dalam seni lukis cat air. Dari permasalahan tersebut kemudian dibuat media yang sesuai dengan kebutuhan serta mudah dalam proses pembuatan dan penggunaannya yaitu dengan menggunakan program Microsoft PowerPoint.

2. Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan adalah tahap perancangan awal dengan membuat rancangan diagram alir (*flowchart*) untuk menggambarkan urutan dan hubungan antara tampilan halaman satu dengan halaman yang lain secara mendetail dalam suatu program, kemudian dikembangkan menjadi *storyboard* yaitu mengenai perancangan desain layout, tombol navigasi yang akan digunakan dan naskah materi ajar. Setelah tahap desain kemudian masuk pada tahap penggabungan/perakitan (*assembly*), yaitu tahap penggabungan dari perancangan desain kasar menjadi tampilan desain yang lebih nyata dan layak digunakan, dengan menggunakan program Microsoft PowerPoint akan lebih memudahkan dalam hal perbaikan ketika media harus direvisi.



- Keterangan:
- 1. Intro
 - 2. Menu Utama
 - 3. Submenu
 - A. Home
 - B. Penujuk
 - C. Materi ajar
 - C1. Apresiasi
 - C1.1 Pengertian dan sifat cat air
 - C1.2 Unsur-unsur seni rupa
 - C1.3 Prinsip-prinsip seni rupa
 - C2. Mengenal alat, bahan dan teknik
 - C2.1 Alat dan bahan
 - C2.2 Teknik Memegang Kuas kuas
 - C2.3 Teknik sapuan kuas
 - C2.4 Keterampilan dasar cat air
 - C3. Teknik Melukis
 - C3.1 Teknik Melukis cat air pemandangan gunung

Gambar 6: Diagram Alir (*Flowchart*) Pengembangan Media

3. Develop (pengembangan)

Pada tahap ini produk media pembelajaran melewati uji kelayakan produk yang akan diuji oleh validator/para ahli materi dan media. kemudian media yang memerlukan perbaikan akan direvisi sesuai dengan saran/masukan dari para ahli untuk mendapatkan produk pembelajaran yang layak digunakan. Setelah itu media pembelajaran dinilai/dievaluasi oleh guru seni budaya untuk mengetahui kelayakan media dan memperkecil kesalahan yang terdapat pada media. selanjutnya media pembelajaran diujicobakan pada peserta didik untuk mendapatkan penilaian hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan. Setelah uji coba media kemudian peserta didik melakukan praktek berkarya seni lukis cat air dengan menggunakan teknik-teknik dasar yang telah dipelajari melalui media pembelajaran yang ditampilkan sebelumnya untuk mengetahui persentase ketuntasan dalam pembelajaran seni rupa.

4. Kelayakan Media Pembelajaran

Pencapaian kelayakan dari media pembelajaran ini antara lain: persentase keseluruhan aspek dari penilaian ahli materi, ahli media dan guru seni budaya, dan didukung oleh hasil respon penilaian peserta didik dan hasil evaluasi setelah uji coba dijabarkan sebagai berikut:

a. Ahli Materi

Hasil penilaian uji kelayakan oleh ahli materi ditinjau dari aspek: (1) kualitas materi dengan skor 36 (100%) dan (2) kemanfaatan materi dengan skor (32) 100%. Secara keseluruhan, penilaian dari ahli materi terhadap media pembelajaran sebesar 100%. Sehingga tingkat validasi pada media pembelajaran teknik dasar cat air berbasis program Microsoft PowerPoint diinterpretasikan sangat layak digunakan.

b. Ahli Media

Hasil penilaian uji kelayakan oleh ahli media ditinjau dari aspek: (1) kualitas media dengan skor 36 (69,23%), (2) penggunaan bahasa dengan skor 14 (70%) dan (3) layout media dengan skor 18 (66,67%). Secara keseluruhan, penilaian dari ahli media terhadap media pembelajaran memperoleh total skor 58 dengan persentase sebesar 68,63%. Sehingga tingkat validasi pada media pembelajaran teknik dasar cat air berbasis program Microsoft PowerPoint diinterpretasikan layak untuk digunakan.

c. Guru Seni Budaya

Hasil penilaian/evaluasi media pembelajaran oleh guru seni budaya ditinjau dari aspek: (1) tampilan media dengan skor 30 (93,75%), (2) pengoperasian dengan skor 22 (91,67%) dan (3) kemanfaatan dengan skor 24 (100%). Secara keseluruhan, penilaian dari guru seni budaya terhadap media pembelajaran memperoleh total skor 76 dengan persentase sebesar 95,14%. Sehingga

tingkat kelayakan pada media pembelajaran teknik dasar cat air berbasis program Microsoft PowerPoint diinterpretasikan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran seni rupa.

d. Respon Peserta Didik

Hasil respon oleh peserta didik ditinjau dari aspek: (1) tampilan media dengan skor 503 (95,27%), (2) pengoperasian dengan skor 369 (93,18%) dan (3) kemanfaatan dengan skor 369 (93,18%). Maka secara keseluruhan, hasil respon oleh peserta didik terhadap media pembelajaran memperoleh total skor 1.214 dengan persentase sebesar 93,88%. Sehingga tingkat kelayakan pada media pembelajaran teknik dasar cat air berbasis program Microsoft PowerPoint diinterpretasikan sangat layak untuk digunakan.

e. Hasil Evaluasi Karya Lukis Peserta Didik

Hasil yang didapat setelah uji coba terhadap peserta didik yaitu, dari 33 peserta didik yang berkarya lukis cat air didapatkan peserta didik yang memperoleh nilai sama atau lebih dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 78 adalah 29 peserta didik, sedangkan jumlah peserta didik yang memperoleh nilai dibawah KKM yaitu 78 adalah 4 peserta didik. Persentase ketuntasan yang didapatkan yaitu sebesar 87,88% , maka berdasarkan tabel kriteria ketuntasan, pada kisaran 85-100% yaitu termasuk dalam kriteria sangat tinggi. Sehingga media pembelajaran teknik dasar cat air berbasis program Microsoft PowerPoint

diinterpretasikan sangat membantu untuk digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses/prosedur pengembangan media pembelajaran teknik dasar cat air berbasis program Microsoft PowerPoint sebagai media pembelajaran melalui beberapa tahapan yaitu melakukan pendefinisian (*define*), perancangan (*design*) dan pengembangan (*develop*). Pada tahap pendefinisian diperoleh informasi dengan menganalisa permasalahan bahwa guru seni budaya merasa kesulitan dalam memberikan materi pelajaran karena alokasi waktu dirasa kurang cukup dan sumber belajar hanya berfokus pada buku pegangan dengan metode ceramah (konvensional) sehingga peserta didik merasa kurang tertarik dengan materi yang diajarkan, padahal pembelajaran yang efektif dalam seni rupa adalah dilakukan dengan metode demonstrasi hal ini juga di karenakan belum tersedianya media pembelajaran untuk mata pelajaran seni rupa khususnya dalam seni lukis cat air. Selanjutnya tahap perancangan (*design*) yang diawali dengan merancang diagram alir (*flowchart*) kemudian dikembangkan menjadi *storyboard* untuk mempermudah penggabungan/perakitan media pembelajaran ke desain sebenarnya menggunakan program Microsoft Powerpoint. Tahap terakhir adalah

tahap pengembangan (*develop*). Pada tahap ini produk media pembelajaran melewati uji kelayakan produk yang diuji oleh validator/para ahli materi dan media, kemudian dilakukan revisi kecil untuk selanjutnya di evaluasi oleh guru seni budaya. Kemudian diujicobakan pada peserta didik untuk mendapatkan penilaian hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan. Setelah itu dilakukan evaluasi, peserta didik diminta berkarya seni lukis cat air dengan menggunakan teknik-teknik dasar yang telah dipelajari melalui media pembelajaran yang ditampilkan sebelumnya untuk mengetahui persentase ketuntasan dalam pembelajaran seni rupa.

2. Kelayakan media pembelajaran teknik dasar cat air ini adalah sebagai berikut: a) hasil penilaian oleh ahli materi memperoleh total skor 68 dengan persentase sebesar 100%, sehingga tingkat validasi pada media pembelajaran teknik dasar cat air berbasis program Microsoft PowerPoint diinterpretasikan sangat layak untuk digunakan, b) hasil penilaian oleh ahli media memperoleh total skor 58 dengan persentase sebesar 68,63%, sehingga tingkat validasi pada media pembelajaran teknik dasar cat air berbasis program Microsoft PowerPoint diinterpretasikan layak untuk digunakan, c) penilaian oleh guru seni budaya memperoleh total skor 76 dengan persentase sebesar 95,14%, sehingga tingkat validasi pada media pembelajaran teknik dasar cat air berbasis program Microsoft PowerPoint diinterpretasikan sangat

layak untuk digunakan, d) hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran memperoleh total skor 1.214 dengan persentase sebesar 93,88%, sehingga tingkat validasi pada media pembelajaran teknik dasar cat air berbasis program Microsoft PowerPoint diinterpretasikan sangat layak untuk digunakan, dan e) hasil evaluasi karya lukis cat air peserta didik memperoleh persentase ketuntasan yang didapatkan yaitu sebesar 87,88% , maka berdasarkan tabel kriteria ketuntasan, termasuk dalam kriteria sangat tinggi. Sehingga media pembelajaran teknik dasar cat air berbasis program Microsoft PowerPoint diinterpretasikan sangat membantu untuk digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran.

3. Untuk peneliti selanjutnya, media pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadi referensi untuk membuat media pembelajaran yang lebih inovatif misalnya, dalam terapan bahan dan alat berkarya seni lukis cat air (*aquarel*).

Saran

Berdasarkan pengalaman yang dialami oleh peneliti selama merancang media pembelajaran dan pelaksanaan uji coba media pembelajaran disarankan sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran ini disarankan untuk dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran oleh guru, sehingga mata pelajaran seni rupa menjadi lebih optimal.
2. Pihak sekolah khususnya guru perlu melakukan peningkatan kemampuan dalam membuat media pembelajaran dengan cakupan yang lebih luas ataupun pada materi lain guna menunjang proses pembelajaran, sehingga proses penyampaian materi dapat berlangsung baik dan dapat membangkitkan semangat belajar bagi peserta didik.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Damayanti, S. Z., & Setiadarma, W. (2014). *Media Pembelajaran Pendidikan Seni Rupa, Volume 2 Nomor 2*, 1-8.
- Irmayanti, R. (2014). *Media Pembelajaran: Konsep dan Manfaat Media Pembelajaran*.(online).<https://www.google.co.id/amp/s/ratnairmayanti.wordpress.com/2014/12/30/media-pembelajaran-konsep-dan-manfaat-media-pembelajaran/amp/>. Diakses pada 24 Maret 2017. 20:10 WITA.
- Primadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rohani, A. (1997). *Media Intruksional Edukasi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Said, A. A., Jayadi, K., & Aswar. (2015). *Metodologi Perancangan Multimedia Pembelajaran*, 1-8.
- Sobandi, B. (2008). *Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa*. Bandung: Direktorat Jendral Perguruan Tinggi.
- Suprihatiningrum, J. (2013). *Staregi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Jojakarta: Ar-Ruzz Media.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Wardoyo, U. T. (2015). *Pemgembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik di SMK Negeri 1 Purworejo*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta: tidak diterbitkan.
- Wijayanti, E. D. (2011). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Seni Rupa dan Sumber Belajar pada SMA Negeri di Kab. Tegal. Skripsi pada Program SI*. Semarang: Universitas Negeri Semarang: tidak diterbitkan.
- Winarno, H. A. (2016). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kepekaan Artistik Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa UNESA Angkatan 2013 dengan Cara Melukis Menggunakan Media Cat Air dan Lilin. *Dimensi, Vol.1-No.1*, 77-92.